

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CONCEPT ART*
FILM ANIMASI 2D
“THE LEGEND OF LEMBUSURA”



PERANCANGAN

Oleh:

MOCH REZA ELFANI

NIM 1510155124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020


Jurnal Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN CONCEPT ART FILM ANIMASI 2D “THE LEGEND OF LEMBUSURA”

diajukan oleh Moch Reza Elfani, 1510155124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 8 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

ABSTRAK

Concept Art ini bertujuan untuk menceritakan kembali tentang legenda cerita rakyat tentang Lembusura yang berhubungan dengan Gunung Kelud. Legenda cerita rakyat ini sudah sepatutnya untuk terus diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Karena seiring perkembangan teknologi, pelestarian budaya ini akan menjadi menarik jika diceritakan kembali dengan media yang lebih baru dan modern agar tidak hilang begitu saja karena perkembangan teknologi. Animasi adalah salah satu media yang tepat untuk mengangkat kembali, karena animasi selain menyenangkan, juga untuk memberikan suatu media yang baru untuk generasi sekarang.

Perancangan *concept art* animasi *The Legend of Lembusura* ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk memberikan kembali ruang eksistensi cerita rakyat tentang legenda Lembusura. Sebagai media penyampaian, animasi diharap dapat menarik minat generasi muda sekarang untuk mengetahui kembali tentang cerita rakyat tentang legenda Lembusura ini. Agar generasi muda dapat senantiasa melestarikan cerita rakyat ini sebagai tanggung jawab bersama, karena cerita rakyat bukan hanya dinikmati saja, namun juga harus diingat agar cerita rakyat tidak akan hilang karena perkembangan zaman.

Kata kunci: Animasi, Lembusura, *Concept Art*, Gunung Kelud.

ABSTRACT

Concept Art aims to retell the legend of the folklore about the Lembusura associated with Gunung Kelud. The legend of this folklore is supposed to continue to be handed down to the succeeding generations of the nation. Due to the development of technology, this cultural preservation will be interesting if retold with newer and modern media so as not to just disappear because of technological developments. The animation is one of the right media to lift back, because animations are besides fun, also to provide a new medium for the current generation.

Designing The concept of art animation The Legend of Lembusura is expected to be a solution to give back The space of existence of folklore about Lembusura legends. As a delivering media, the concept art animation is expected to attract the interest of the young generation now to find out more about the folklore of the Lembusura legends. For the young generation to be able to preserve this folklore as a responsibility because the folklore is not only enjoyed but also must keep in mind that the folklore will not disappear due to the development of the Times.

Keywords: Animation, Lembusura, Concept Art, Gunung Kelud

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan daerah dengan karakteristik yang berbeda disetiap daerahnya. Dengan banyaknya kebudayaan tersebut, masih banyak masyarakat yang mulai meninggalkan budaya daerah sendiri karena pengaruh budaya yang lebih modern. Karena budaya daerah sudah sudah dianggap kuno, walaupun masih ada beberapa kalangan masyarakat yang masih setia untuk mempertahankan kebudayaan di daerahnya. Kebudayaan Indonesia akan selalu menarik untuk diangkat kembali, karena kebudayaan Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda disetiap daerahnya, selain berbeda cerita rakyat tersebut sangatlah menarik untuk diangkat kembali.

Oleh karena itu, dibutuhkan semacam media untuk memperkenalkan kembali cerita-cerita rakyat tersebut, media tersebut haruslah menarik, contohnya adalah animasi. Animasi selain mempunyai fungsi menjadi media yang menarik, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk memperkuat wawasan budaya melalui film. Selain itu ada juga kepentingan untuk memperkuat industri kreatif dalam bidang film animasi dan juga ada upaya untuk merangsang para film maker animasi / animator untuk menghasilkan film-film animasi yang bertema budaya sebagai langkah untuk menjadikan animasi untuk industri mandiri di negeri sendiri. Contohnya seperti film animasi karya anak bangsa, yaitu "*Battle of Surabaya*", animasi tersebut sangatlah menarik, karena selain memiliki cerita yang bagus, namun juga memiliki pesan moral dan nilai-nilai baik didalamnya. Animasi tersebut juga sukses memperkenalkan kembali tentang cerita sejarah, karena cerita dalam animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan menjadi lebih menarik meskipun cerita tersebut gabungan antara cerita asli dan fiktif, karena cerita sejarah tersebut meskipun digabungkan dengan cerita fiktif, tetapi dapat diceritakan kembali tanpa mengubah cerita yang aslinya.

Dalam pembuatan animasi memiliki proses yang panjang, diawali dengan konsep sampai ke finishing. Animasi terdiri dari 3 proses, dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada pra produksi terdapat sebuah konsep, konsep sangat penting dalam menjadi acuan untuk pembuatan proses

film, oleh karena itu konsep harus terlihat menarik dan sesuai cerita yang akan dianimasikan. Konsep tersebut nantinya akan divisualkan, dan konsep yang divisualkan itu juga disebut dengan “*concept art*”. *Concept art* ini berisi tentang visualisasi dari konsep-konsep cerita yang nantinya akan dianimasikan, seperti karakter, *background*, dan beberapa adegan yang berhubungan dengan film animasi yang akan dibuat. *concept art* sangatlah penting karena menjadi aspek utama sebagai bagian dari industri animasi, dimana *concept art* dapat digunakan sebagai karya desain yang menggambarkan strategi visual, dan materi visual yang dapat dianalisa sebagai langkah awal prototype film animasi.

Sebuah film animasi pastinya dibutuhkan sebuah cerita, cerita yang akan diadaptasikan haruslah menarik dan harus memiliki tujuan kenapa animasi tersebut dibuat, cerita tersebut contohnya adalah cerita rakyat dari Jawa Timur yaitu tentang legenda Lembusura, karena dalam cerita tersebut sangatlah menarik untuk diangkat dan mempunyai nilai humanis yang dapat disampaikan ke masyarakat yang relevan dengan keadaan/situasi saat ini, yaitu tentang ramalan yang ada dalam cerita tentang bencana akibat ulah sifat-sifat manusia.

Cerita rakyat dibalik terbentuknya Gunung Kelud tersebut adalah cerita tentang pembalasan dendam Lembusura, yang dimana Lembusura dikhianati janji Raja Brawijaya, dan Putri Dyah Ayu Pusparani karena menolak kemenangan Lembusura untuk menikahi Putri Dyah Ayu Pusparani, karena Lembusura merupakan pemuda yang memiliki kepala Lembu. yang terdapat dalam cerita rakyat Lembusura ini berhubungan dengan Gunung Kelud dan Jawa Timur di keadaan sekarang, meskipun cerita tersebut sudah lama ada. Namun masih banyak masyarakat Jawa Timur yang mengabaikan cerita tersebut, terutama pada generasi-generasi muda. Padahal banyak pesan moral dan nilai-nilai baik yang dapat diambil dari cerita tersebut. Cerita tersebut patut untuk diketahui oleh semua kalangan masyarakat khususnya generasi muda, sehingga dapat mengerti dan mengambil sisi baik dari cerita tersebut, agar cerita tersebut dapat diturunkan dari generasi ke generasi dan tidak akan hilang. Selain cerita yang menarik, animasi nantinya akan mengambil tema fantasi, yang dimana tema tersebut sangat digemari oleh generasi-generasi muda, sehingga perpaduan antara cerita rakyat dan tema fantasi sangatlah cocok untuk menarik

minat generasi muda.

Concept art nantinya akan melewati banyak proses, seperti karakter yang akan dibuat, latar belakang yang tepat, desain karakter, desain pakaian, desain senjata, properti, dan lain lain. *Concept art* ini disusun terlebih dahulu, karena nantinya ini akan menjadi panduan untuk berjalannya animasi yang akan dibuat. Selain sebagai panduan, *Concept art* nantinya akan berbentuk *artbook* yang memiliki fungsi untuk bentuk promosi dari sebuah film animasi tersebut, semakin menarik *concept art* yang dibuat, semakin banyak juga yang akan tertarik kepada film animasi tersebut. Selain untuk menjadi acuan proses animasi, *concept art* juga membawa hal penting untuk memperkenalkan kembali budaya Indonesia kepada semua kalangan masyarakat khususnya generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan informatif.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Concept Art* film animasi 2D “The Legend of Lembusura” secara menarik dan informatif sehingga dapat diterima oleh masyarakat khususnya generasi muda ?

3. Tujuan Perancangan

Untuk merancang *Concept Art* film animasi 2D “The Legend of Lembusura” secara menarik dari segi karakter, latar belakang, dan beberapa adegan dalam cerita.

4. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya berfokus pada pembuatan ilustrasi dua dimensi yang meliputi karakter, latar belakang, senjata, bangunan, dan beberapa adegan yang ada dalam cerita dengan output utama berupa buku “*Concept Art*”

5. Metode Perancangan

Metode utama dalam pengumpulan data dalam perancangan ini berupa data mengenai *concept art* dan data tentang seputar cerita rakyat terbentuknya Gunung Kelud, yaitu meliputi data verbal misalnya buku atau artikel mengenai

rakyat Indonesia dan sejarah animasi. Untuk pengumpulan data juga dikumpulkan dari wawancara, internet, dan penelitian yang sudah ada.

Data Visual yang digunakan berupa cerita rakyat tentang terbentuknya Gunung Kelud, meliputi latar tempat, dan bangunan dari berbagai versi dan media yang dianggap relevan. Semua data tersebut akan digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi *Concept Art* yang mengangkat cerita rakyat sehingga menarik.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan metode analisis 5W + 1H. Berikut penjabaran dari metode tersebut :

1. *What?* (Apa?)
 - a. Apa itu *concept art*? Mengapa harus dibuat *concept art* untuk sebuah film animasi?
 - b. Apa yang menjadi “*selling point*” dari *concept art* itu?
2. *Why?* (Mengapa?)
 - a. Mengapa mengambil ide cerita dari Legenda Rakyat ?
 - b. Mengapa mengambil kisah hidup Lembusura ke masyarakat, Apa yang ingin disampaikan ke masyarakat tentang Lembusura ?
3. *Who ?* (Siapa?)
 - a. Siapa target pemasaran animasi tentang Lembusura?
4. *Where?* (Dimana?)
 - a. Dimana Concept Art ini akan di launching atau digunakan oleh klien untuk disiarkan ?
5. *When?* (Kapan?)
 - a. Kapan *Concept Art* ini akan dibuat ?
6. *How?* (Bagaimana?)
 - a. Bagaimana merancang sebuah *Concept Art*?

B. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

1. Konsep

Concept Art ini berfokus untuk mengolah dan mengemas cerita rakyat tentang legenda Lembusura yang berasal dari cerita meletusnya Gunung Kelud dengan menggunakan media promosi baru, dan dengan hadirnya *concept art* animasi “*The Legend of Lembusura*” ini dalam masyarakat nantinya diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan dorongan bagi masyarakat Indonesia khususnya daerah Jawa Timur dalam melestarikan budaya lokalnya.

2. Visualisasi

a. Media Utama

1) *Concept Art*

a) Logo “The Legend of Lembusura”

Logo ini harus memvisualkan isi dari cerita Lembusura, yang di dalam cerita tersebut terdapat amarah Lembusura serta api yang menyelimuti yang mempresentasikan tentang ledakan yang menyebabkan terjadinya Gunung Kelud, nantinya logo ditelakkan ditengah font judul animasi.

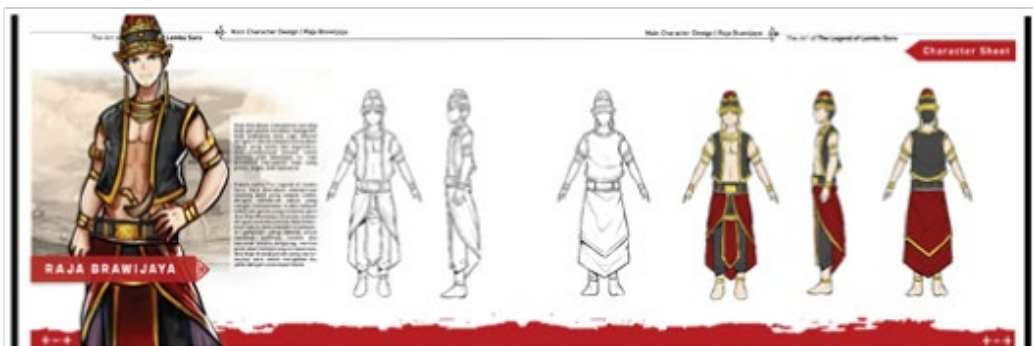
b) Desain Cover

Desain cover mempunyai tiga sisi, yaitu cover utama yang berada di depan, cover kedua beradang di belakang, dan cover ketiga berada di samping kiri yang sebagai penyambung cover depan dan cover belakang, yang nantinya pada cover utama akan menampilkan karakter utama yaitu Lembusura yang sedang diselimuti amarah, yang mencerminkan tentang isi buku tersebut dan logo “*The Legend Lembusura*” berada tepat di pojok kii atas. Untuk Cover kedua yaitu cover belakang, nantinya akan menampilkan ending dari cerita Lembusura, yaitu Dewi Kilisuci berdoa untuk rakyatnya agar selamat dari sumpah Lembusura, yang mempunyai background gunung kelud yang meletus. Sedangkan untuk cover ketiga hanya menyambungkan antara

cover depan dan belakang, yang berisikan teks judul dari *concept art*.

c) *Layout*

Sesuai dengan konsep visual animasi, pada layout nantinya akan diberikan seperti texture bebatuan yang abstrak, dan sebuah background yang berada dibelakang karakter, serta sebuah background hitam untuk memperjelas object yang lebih terlihat dalam keadaan gelap. Serta *layout* juga tidak terlalu kaku, akan dibuat bertemakan *fantasy* agar lebih menarik.



b. Media Pendukung

c. Poster

Berisi tentang inti cerita dari *The Legend of Lembusura*, yaitu tentang Lembusura yang marah karena telah dikhianati Dewi Kilisuci tentang cintanya, dan mengambar sampul dari *concept art*. Desain poster nantinya mirip dengan cover pada *concept art*, namun bentuknya portrait dan berisikan gambar Lembusura yang di dalam Gunung Kelud yang penuh dengan lava, serta Lembusura mengamuk dan menyebabkan langit gelap dan petir menyambar dimana-mana.



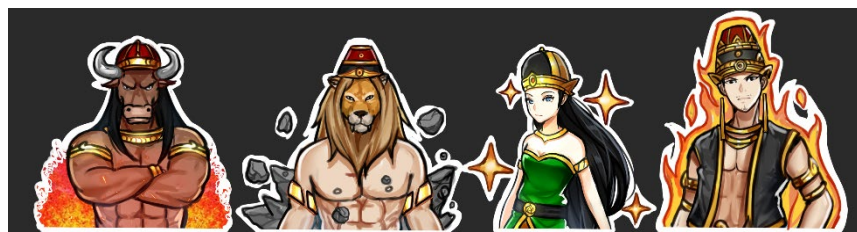
d. Katalog

Berisikan informasi tentang *The Legend of Lembusura*, dalam katalog terdapat profil pengarang, sinopsis dari cerita Lembusura, dan terdapat visualisasi dari concept art, seperti desain karakter Lembusura, *Environment* Kerajaan Majapahit, serta *key art* yang nanti diambil dari adegan pertarungan saudara antara Lembusura dengan Jatha Sura, dan *key art* pelaksanaan sayembara, yang nantinya visualisasi tersebut dapat mempresentasikan tentang isi dari *concept art*.



e. Stiker

Berisikan tentang karakter-karakter dari animasi *The legend of Lembusura*, namun juga diberikan sebuah efek kepada karakter yang mempresentasikan sifat karakter, seperti Lembusura yang dikelilingi lava dan percikan api.



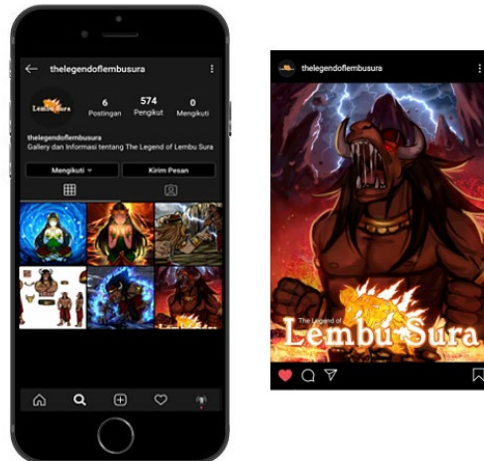
f. Pin

Menggunakan icon logo dari *The Legend of Lembusura*, yaitu *icon* Lembusura marah, dan memiliki background hitam, sehingga logo gampang terlihat, karena logo yang mempunyai warna terang.



g. Fanpage (Instagram)

Berisikan tentang informasi *concept art* dari *The Legend of Lembusura*, yang berisikan *artwork* dari *concept art*, seperti desain karakter, *environment*, dll.



h. Kaos

Menggunakan karakter utama dari *The Legend of Lembusura*, yaitu Lembusura, diambil dari sampul *concept art* dan dibuat agar cocok dengan warna kaos. Kaos berisikan Lembusura dengan warna hitam putih dan diberikan sedikit warna agar menghilangkan kesan yang monoton.



i. Banner

Banner berisikan karakter utama dari *The Legend of Lembusura*, yang bertujuan untuk menarik pembaca hanya dengan melihat desain dari karakter utama.



C. KESIMPULAN

Perancangan buku *concept art* ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang legenda terbentuknya Gunung Kelud yang berhubungan dengan cerita legenda Jawa Timur yaitu legenda Lembusura. Perancangan ini diharapkan agar cerita tentang legenda Lembusura tersebut tidak pernah hilang, karena dengan perkembangan zaman yang semakin cepat, cerita legenda tersebut harus juga mengikuti agar tidak ketinggalan, salah satu caranya dengan membuat media baru, yaitu animasi.

Setelah melalui berbagai proses pembuatan *concept art* ini mulai dari proses pencarian data, membuat *storyboard*, hingga proses pembuatan buku. Gunung Kelud sendiri menyediakan berbagai sumber dan referensi tentang sejarah dan budayanya yang sangat menarik untuk diangkat kembali. Selama ini cerita tentang Legenda Lembusura ini hanya diceritakan secara lisan, sehingga tidak banyak orang yang mengetahuinya. Karena sedikitnya informasi tersebut menyebabkan cerita legenda Lembusura ini memiliki banyak versi cerita, namun mempunyai inti cerita yang sama.

Gunung Kelud setiap meletus pasti dikaitkan dengan cerita legenda Lembusura. Meskipun Gunung Kelud kini sudah menjadi tempat wisata yang dilindungi oleh pemerintah, namun informasi mengenai Gunung Kelud masih minim, bahkan masyarakat menganggap Gunung Kelud hanya tempat yang menyeramkan, padahal wisata Gunung Kelud sangatlah indah, terutama di bagian puncaknya. Seharusnya cerita tentang Gunung Kelud ini yaitu legenda Lembusura, seharusnya diceritakan kembali agar masyarakat tertarik tentang Gunung Kelud, dan dapat juga mengambil makna baik dari cerita tersebut.

Dari Permasalahan di atas, diperlukan perancangan yang sebagai media untuk mengangkat kembali cerita tentang legenda Lembusura untuk menginformasikan tentang legenda terbentuknya Gunung Kelud. Diharapkan dengan pendekatan media animasi ini akan menambah minat baca dari target audiens, sehingga cerita ini menjadi cerita yang menarik dan informatif. Selain itu juga dapat mengambil makna baik dibalik cerita tersebut, dengan media utama berupa buku *concept art*, dan terdapat media pendukung yang diharapkan akan mendukung peluncuran buku *concept art* ini.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Agus Suheri. (2006). "Animasi Multimedia Pembelajaran" Jakarta : Elec media Komputindo.
- Bancroft, Tom. 2012. Character Mentor. United States of America: British Library.
- Bancroft, Tom. 2006. Creating Characters With Personality. New York: Random House Inc
- Binanto, Iwan (2010). Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Danandjaja, James. 1997. Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain. Cetakan V. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1989. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hanafi Arif. 2016. Kelud Ekspedisi Anugrah Tuhan di Kediri. Kediri. Pemkab Kediri berkerjasama dengan PT Jagat Presindo Kwatama
- Hedgpeth, Kevin & Stephen Missal. 2006. Exploring Character Design. Thomson Delmar Learning: Canada.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan. Surabaya: HISKI Jawa Timur.
- Kasri, Khafid Muhammad dan Semedi Pujo, Sejarah Demak Matahari Terbit di Glagah Wangi, Demak: Kantor Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Demak, 2008.
- Koentjaraningrat. (1985). Bunga Rampai Kebudayaan, Mentaliet dan Pembangunan. Jakarta: PT. Gramedia.
- Khogeer, Yusra. 2013. Brand Anthropolomorphism: The Literary Lives of Marketing Mascots. Thesis for the degree of Doctor of Philosophy, University of Liverpool.
- K. Kusumadinata, 1979. Data Dasar Gunung api Indonesia, Direktorat Vulkanologi: Bandung
- Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- M. Suyanto. (2004). Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan. Yogyakarta: Andi.

Sisyono Eko Widodo dan Yohanes Suwanto. 2008. "Foklor Jawa di Daerah Aliran Sungai Bengawan Solo dan Sumbangannya terhadap Pelestarian Lingkungan". Dalam Jurnal Pendidikan UNS: Vol IXX No.08. Surakarta.

McCloud, Scott, (1960). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper, 2006.

Poerwadarminto. 1985, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta
Sibero, Ivan C. (2008). *Membuat Animasi Sederhana dengan 3DS MAX*. Yogyakarta: Media Kom.

White, T. (2009). *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. Oxford: Focal Press.

Makalah:

Zoest, Art van. 1990. "*New approaches to Literature*" Makalah pada pilnas HISKI, Malang, 26-28 november 1990.

Website :

Alam. (2015). Penemuan Patung Lembu Suro Setelah Erupsi Gunung Kelud
<https://koswisata.blogspot.com/2014/03/munculnya-patung-lembu-suro-setela.html> (diakses 22 September 2019 pukul 13:00 WIB)

Auliani, Annisa. (2014). "Sepatan" Lembusura dan Runtuhnya Majapahit, Mitos dan Sains Gunung Kelud
<https://nasional.kompas.com/read/2014/02/15/0925421/.Sepatan.Lembu.Sura.dan.Runtuhnya.Majapahit.Mitos.dan.Sains.Gunung.Kelud.?page=all> (diakses 20 september 2019 pada pukul 20:00 WIB)

CarrotAcademy. (2013). Apa itu Concept Art?
<http://www.carrotacademy.com/apa-itu-concept-art/> (2013). (diakses 15 September 2019 pada pukul 17:50)

Dwiandika. 6 Tokoh-tokoh Terkenal Tanah Air yang Moksia atau Menghilang Tanpa Bekas
<https://www.boombastis.com/tokoh-terkenal-moksia/69591/2> (diakses 22 September pukul 12:30 WIB)

Imron, Muhammad. (2017). Kisah Asal usul Dewi Kilisuci dengan Lembu Suro, penguasa Gunung Kelud.
<https://www.kuwaluhan.com/2017/06/kisah-asal-usul-dewi-kilisuci-dengan.html> (diakses 15 September pukul 14:00 WIB)

Khumaini, Anwar. (2014). Legenda Gunung Kelud dan kisah pengkhianatan cinta Dewi Kilisuci

<https://www.merdeka.com/peristiwa/legenda-gunung-kelud-dan-kisah-pengkhianatan-cinta-dewi-kilisuci.html> (diakses 21 September 2019 pukul 15:30 WIB)

Nanda (2016). Objek Wisata Gunung Kelud Kediri Jawa Timur Nan Eksotis.

<https://tempatwisataseru.com/wisata-gunung-kelud-kediri-jawa-timur/> (diakses 10 Juni 2019 pada pukul 18:00 WIB)

Paramita, Dyah. (2017). Ini Tugas Concept Artist di Balik Produksi Film Animasi.

<https://hot.detik.com/spotlight/d-3593937/ini-tugas-concept-artist-di-balik-produksi-film-animasi> (diakses 15 September 2019 pada pukul 19:40 WIB)

Permana, Shiddiq. (2014). Macam-macam Genre.

<http://bitread.id/blog/2014/09/macam-macam-genre/> (20 Agustus 2019 pada pukul 12:30 WIB).

Pickthall, James. (2012) Just What Is Concept Art? (online)

<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155> (20 Agustus 2019 pada pukul 15:00 WIB).

Pakde. (2007). Mengenal Gunung Kelud

<https://geologi.co.id/2007/10/19/mengenal-gunung-kelud/> (diakses 21 September 2019 pukul 14:30 WIB)

Raymond, Jon. (2014). Concept Art: What is Concept Art and Why is it Important?

<https://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/> (diakses 10 Juni 2019 pada pukul 15:30 WIB).

<https://www.manusialembah.com/2016/05/misteri-gunung-kelud-dan-legenda-sumpah.html> (diakses 20 september 2019 pada pukul 21:00 WIB)